Photo Numérique

8. Outils Gimp

Nota: textes en partie extraits de l'aide de GIMP

Outils Gimp

- **Les outils de sélection**
- Il existe avec Gimp huit outils de sélection :

  - Sélection rectangulaire
  - Sélection elliptique
  - Sélection à main levée (le Lasso)
  - Sélection de régions contiguës (La Baguette magique)
  - Sélection par couleur
  - Ciseaux intelligents
  - Extraction de Premier-plan
  - D'une certaine façon, on peut voir l'outil Chemins comme un outil de sélection puisque tout chemin fermé peut être transformé en sélection.

Outils Gimp

Options communes des outils de sélection

lorsqu'on sélectionne un outil, ses options apparaissent en dessous dans l'onglet correspondant:

-le **mode** permet de choisir si la sélection remplacera la sélection courante, s'ajoutera, se soustraira ou sera l'intersection avec la sélection existante

-**Lissage:** Aussi appelé « Anti-crénelage ». Méthode permettant de réaliser une transition plus douce avec l'arrière plan. Cette transition est obtenue par l'ajustement de la frontière entre la région traitée et le fond.

-**Adoucir les bords:** Le curseur Rayon qui apparaît lorsque cette case est cochée, règle la largeur en pixels de l'estompage des bords de la nouvelle sélection.

Outre ces options, des choix spécifiques sont disponibles pour chaque outil

Outils Gimp

Sélection rectangulaire

- L'outil de Sélection Rectangulaire sert à sélectionner une région rectangulaire du calque actif avec la souris, en exécutant un glisser tout en maintenant l'appui sur le bouton gauche. Dès que vous relâchez le bouton, la sélection est activée et sa bordure est marquée de pointillés mobiles. Vous pouvez annuler la sélection en cliquant sur le canevas en dehors de la sélection. Pour plus de détails sur la façon d'utiliser les sélections, voyez Sélections et Fonctions communes aux outils.

- Cet outil peut aussi servir à dessiner un rectangle vide ou plein. Pour créer un rectangle plein, tracez simplement la sélection et remplissez-la de couleur avec l'outil Remplissage. Pour créer un contour rectangulaire, « tracez » la sélection rectangulaire avec la commande Tracer la sélection.

  - Appuyer sur **Ctrl** et maintenir cette pression après avoir démarré votre sélection, centrera celle-ci sur le point de départ du cliquer-glisser du bouton gauche de la souris. Normalement, ce point de départ détermine un coin. Notez que si vous appuyez sur **Ctrl** avant de démarrer votre sélection, la sélection résultante sera soustraite de la sélection existante.

  - En appuyant sur la touche **Maj***avant* de commencer votre sélection, vous placez celle-ci en mode Addition : le pointeur devient et la nouvelle sélection sera ajoutée à la précédente.

  En appuyant sur la touche **Maj***après* avoir démarré, votre sélection bascule sur l'option Fixé. S'il s'agit d'une première sélection, elle prendra la forme d'un carré. Par la suite, avec l'option Proportions par défaut, la nouvelle sélection sera créée en respectant les proportions de la sélection précédente.

  - Après avoir créé et modifié une sélection, vous devrez valider le tout. Vous pouvez le faire par un simple clic sur la sélection, en appuyant sur la touche **Entrée** ou encore en utilisant un outil de peinture.

Outils Gimp

Sélection elliptique

- L'outil de Sélection Elliptique sélectionne une région elliptique ou circulaire par cliquer-glisser du bouton gauche de la souris sur le calque actif. La sélection devient active dès qu'on relâche le bouton de la souris. On peut la supprimer en cliquant en dehors de la sélection.

- Cet outil peut aussi être utilisé pour créer un objet de forme elliptique dans l'image, en le remplissant à l'aide de l'outil Remplissage. Si vous ne voulez conserver que le contour elliptique, utilisez l'option Tracer la Sélection du menu d'image. Vous pouvez aussi dessiner deux sélections concentriques et soustraire la sélection intérieure, ne laissant ainsi qu'un anneau. La commande Sélection → Bordure... rend cela plus facile.

- **Ctrl** :Appuyer sur la touche **Ctrl** et maintenir la pression *après* avoir commencé la création de la sélection elliptique, centrera celle-ci sur le point de départ du cliquer-glisser du bouton gauche de la souris. Habituellement, la sélection est créée en utilisant ce point comme coin du rectangle encadrant l'ellipse. Notez que si vous appuyez sur **Ctrl***avant* de démarrer la sélection, celle-ci sera soustraite de la sélection existante.

- **Shift:** Si vous appuyez sur la touche **Maj***pendant* la création de la sélection, celle-ci prendra la forme d'un cercle. Notez que si vous appuyez sur **Maj** avant de démarrer la sélection, elle sera ajoutée à la sélection existante.

- **Ctrl+Shift:** La combinaison de touches **Ctrl+Maj** vous donne une sélection circulaire centrée sur le point de départ.

Outils Gimp

Sélection lasso

- L'outil de Sélection à main levée, encore appelé *lasso*, permet de sélectionner librement avec la souris, dans un calque ou une image, une aire particulière sur laquelle travailler. Si vous laissez votre sélection ouverte, GIMP la fermera pour vous, en ligne droite (enter). C'est un outil de sélection assez grossière, meilleure si vous disposez d'une tablette graphique. Les utilisateurs expérimentés pensent qu'on a intérêt à commencer par le lasso et à utiliser ensuite un Masque rapide pour fignoler les détails (le masque rapide fera l'objet d'un chapitre spécifique).

- Sélection polygonale: cliquer crée un point d'ancrage. Le fait de déplacer le pointeur de la souris dessine alors une ligne avec un nouveau point d'ancrage que vous pouvez déplacer tant que vous ne cliquez pas à nouveau (le pointeur est alors accompagné de la croix de déplacement). En cliquant à nouveau, vous ancrez ce point et un segment est créé. En appuyant sur **Ctrl**, vous forcez les déplacements angulaires à se faire par pas de 15°.

- Ainsi, vous pouvez mélanger des segments à main levée et des segments polygonaux.

Outils Gimp

La baguette magique

- L'outil Sélection contiguë (ou Baguette magique, ou encore Sélection floue) sert à sélectionner des régions du calque actif ou d'une image sur la base de la similarité des couleurs : les pixels voisins du pixel cliqué, de même Teinte ou de Teinte proche, sont inclus dans la sélection.
- La Baguette magique est un bon outil pour sélectionner les objets qui ont un bord net. Il est amusant à utiliser, et les débutants ne s'en privent pas, mais vous serez vite déçu par la difficulté à obtenir exactement ce que vous voulez. Les utilisateurs plus expérimentés préféreront les outils Chemin et Sélection par couleur. Néanmoins, l'outil convient bien aux aires de couleur uniforme.
- Notez que la région sélectionnée s'étend à partir du centre et pas seulement aux pixels contigus. Elle est capable de franchir de petites distances de pixels très différents, en fonction du Seuil. Pour augmenter ou réduire ce seuil pendant l'utilisation de la Baguette magique, après le premier clic, faites glisser le pointeur de la souris vers le haut ou le bas, la droite ou la gauche.
- Cet outil commence à sélectionner dès que vous cliquez en un point de l'image. La sélection s'étend de façon centrifuge à partir de ce point, sélectionnant les pixels dont la Teinte est similaire à celle du pixel de départ. Vous pouvez contrôler le seuil de similarité par un cliquer-glisser du pointeur de la souris vers le bas ou la droite : plus grand est le déplacement, et plus grande est l'aire sélectionnée. De même, vous pourrez réduire la sélection par un cliquer-glisser vers le haut ou vers la gauche.

Outils Gimp

- ## La baguette magique

- **Mode ; Lissage ; Adoucir les bords**
  - Options communes aux sélections

- **Recherche de couleurs similaires**
  Ces options (les quatre dernières) affectent la façon dont la Baguette Magique étend la sélection à partir du point initial:

  - *Sélectionne des régions transparentes:* Cette option permet à l'outil Sélection Contiguë de sélectionner les aires possédant une transparence. Sans cette option, les aires possédant une transparence ne seront pas sélectionnées.

  - *Échantillonner sur tous les calques:* Avec cette option, la couleur choisie pour chaque pixel est la couleur vue effectivement dans l'image, c.-à-d. qu'elle est la combinaison des couleurs de ce pixel dans les différents calques composant l'image, à condition bien sûr qu'ils soient suffisamment transparents. Le seuil s'applique alors aux différents calques.

  - *Seuil:* Ce curseur fixe l'écart de Teinte à prendre en compte pour le choix des pixels de la sélection. Autrement dit, les pixels dont la différence de Teinte avec le pixel d'origine excède le seuil seront refusés. Plus cet écart augmente, et plus de pixels sont sélectionnés. Si vous maintenez enfoncé le bouton de la souris pendant la sélection, vous pourrez ajuster le Seuil en déplaçant la souris vers le haut ou le bas. La valeur par défaut de ce seuil est fixée dans le menu de l'outil.

  - *Sélectionner par:* Avec cette option vous pouvez choisir de quelle façon vous voulez évaluer la similarité. Les composants que vous pouvez utiliser
    sont : Rouge, Vert, Bleu, Teinte, Saturation et Valeur.

Outils Gimp

- ## Outil sélection par couleur

- Cet outil sélectionne toutes les aires de même couleur que le pixel cliqué, ou de couleur approchée selon un seuil, dans l'image ou le calque courant. Il ressemble à l'outil Sélection contiguë (la Baguette magique), mais à la différence de celle-ci, il agit sur tous les points de l'image, même s'ils ne sont pas contigus.

- Comme avec la baguette magique, la sélection démarre dès que vous avez cliqué, avec pour référence le premier pixel cliqué. Si vous faites un cliquer-glisser, vous modifiez le seuil de sélection, comme pour la baguette magique.

- **Mode ; Lissage ; Adoucir les bords**
  - Options communes aux sélections

- **Recherche de couleurs similaires**
  - Les quatre dernières options listées fonctionnent exactement de la même manière que pour l'outil Baguette magique .

Outils Gimp

Outil ciseaux

- L'outil semi-automatique Ciseaux (ou 'ciseaux magnétiques') est très pratique pour sélectionner des formes complexes. En cliquant, on dépose des points espacés, (appelés ancres, points ou nœuds de contrôle), sur le pourtour de la zone à sélectionner et l'outil cherche automatiquement à relier ces points entre eux en suivant la ligne de plus fort contraste. Un peu de pratique est nécessaire pour placer correctement les points afin d'éviter que les liaisons ne se fassent au cordeau.

- Le comportement par défaut des touches **Maj**, **Ctrl**, et **Alt** est celui de tous les outils de sélection.

- Il y a toutefois une touche de contrôle qui a un comportement particulier quand vous l'utilisez pour modifier une sélection, c'est *après* avoir ajouté le premier nœud :

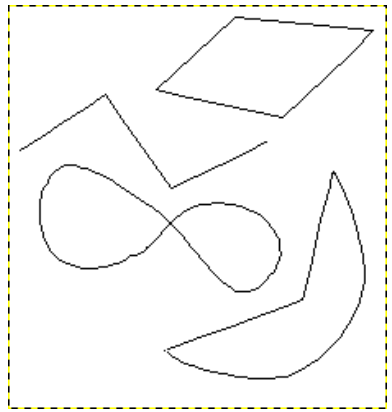
  - **Shift:** Par défaut, la fonction *accrochage automatique* est activée : si vous cliquez-glissez, l'outil trouve la limite de plus fort contraste de couleur pour s'y accrocher.
  - Le fait d'appuyer sur **Maj** désactive cette fonction et le nœud de contrôle sera placé à la position du pointeur de la souris.
  - Lorsque l'on revient sur l'ancre de départ, le signe de « lien » s'affiche.

- Pour valider, cliquer dans la sélection.

Outils Gimp (Outil chemins)

Outil chemins

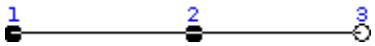
- L'outil Chemins permet de réaliser des sélections complexes, appelées Courbes de Bézier, un peu comme le Lasso, mais avec toute la souplesse des courbes vectorielles : vous pouvez sauvegarder vos Chemins, les éditer pour les modifier, les importer, les exporter. Ils peuvent aussi être utilisés pour créer des dessins géométriques.
- Les chemins sont en réalité des courbes, dites de Bézier, dont l'apprentissage est rapide et la manipulation aisée dans GIMP .
- C'est un puissant outil de création de formes compliquées. Son utilisation dans GIMP se fait en deux temps : d'abord la Création du chemin puis le Tracé du chemin.
- Les chemins sont utilisés dans deux buts :
  - Un chemin fermé peut être transformé en sélection.
  - Un chemin fermé ou ouvert peut être *tracé*, c.-à-d. dessiné de multiples façons.
- Le segment de ligne courbe s'éloigne d'un point d'extrémité dans la même direction que la « ligne directive » s'éloigne de l'extrémité. La longueur de la ligne directive règle la distance de projection du segment de ligne le long de la ligne directive avant de se courber vers l'autre extrémité. Chaque ligne directive possède un petit carré vide appelé « poignée » à une extrémité. Cliquez-glissez une poignée pour changer la direction et la longueur d'une ligne directive.



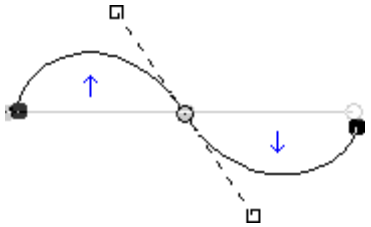
  - Réaliser une figure fermée: plusieurs points puis 'Ctrl' + clic sur le premier point(mode tracé).
  - Pour annuler un point: maj + clic sur ce point

Outils Gimp (Outil chemins)

- **Mode Tracer**
  - Normalement l'outil se trouve constamment dans le mode Tracer. Les segments d'un chemin se dessinent à la souris par des clics successifs. Les points de contrôle (ou nœud) se déplacent aisément dans ce mode par un clic de souris. Entre les nœuds se trouve un segment courbe ou linéaire de chemin.



  - Les chiffres indiquent les étapes pour construire un chemin rectiligne constitué de deux segments.



  - Les segments courbes peuvent facilement se construire par un cliquer-glisser sur le segment. Des tangentes sont créées sur les nœuds des extrémités et, en appuyant sur Maj, les poignées resteront symétriques et vous pourrez agir aussi sur les segments adjacents.

Outils Gimp (Outil chemins)

Astuces:

- Pour fermer rapidement un chemin en cours de création appuyez sur la touche **Ctrl** et cliquez sur l'autre extrémité du chemin.

- il est possible de changer un chemin en sélection en utilisant le bouton « Créer une sélection à partir du chemin » du menu sélection (clic droit, sélection) ou passer par le bouton »sélection à partir du chemin » de la fenêtre des chemins.

- Si vous maintenez la pression pendant la création d'un nouveau nœud, en glissant la souris vous créez les tangentes de ce nœud. Par défaut elles sont symétriques. Dés que vous relâchez la pression la symétrie est désactivée et vous pouvez finir de positionner les tangentes en bougeant leurs poignées. La touche **Maj** permettra de passer à nouveau à la symétrie des tangentes.

Outils Gimp (Outil chemins)

- Tracer (suite)
- Mais dans ce mode on peut faire plus que tracer de simples courbes de façon classique :
- *Ajouter un nouveau nœud* : le résultat est dépendant de l'endroit où vous cliquez et du nœud actif. Si le nœud actif est à l'extrémité d'un chemin alors vous ajoutez un nœud et un segment supplémentaire à la suite du nœud actif (le curseur à la forme d'un signe +). Si le nœud actif est au milieu d'un chemin un nouveau nœud est créé, il constitue alors le départ d'un nouveau composant pour le chemin (le curseur prend la forme d'un carré). Bien sûr, pour activer un nœud cliquez dessus. Vous pouvez créer un nouveau composant pour le chemin en appuyant sur la touche **Maj** pendant que vous faites votre nouveau nœud.
- *Déplacer un ou plusieurs nœud* : si vous cliquez sur un nœud, celui-ci sera activé et le curseur prendra la forme de la croix de déplacement. Vous pouvez dès lors le déplacer en maintenant la pression et en glissant la souris. Vous pouvez sélectionner plusieurs nœuds en utilisant la touche **Maj** puis déplacer l'ensemble de ces nœud en glissant la souris. La combinaison de touches **Ctrl+Alt** permet de déplacer l'ensemble du chemin comme une sélection.
- *Modifier les tangentes associées à un nœud* : pour cela commencez par éditer le nœud : les tangentes apparaissent si elles existent. Cliquez maintenant sur une des poignées pour modifier la tangente. Vous pouvez imposer la symétrie des tangentes en appuyant sur la touche **Maj**. Dès que vous relâchez la touche **Maj** la symétrie est perdue.
- *Modifier interactivement un segment* : Si vous pointez sur un segment de courbe, le pointeur prend la forme de la croix de déplacement. Cliquez-glissez pour changer la forme de la courbe. Dès que vous déplacez la courbe, les tangentes apparaissent sur les nœuds aux deux extrémités du segment. La touche **Maj** permet d'imposer la symétrie des tangentes et donc les segments adjacents sont également modifiés tandis que vous déplacez le segment.

Outils Gimp (Outil chemins)

- **Mode Édition**
  - Le mode Édition permet d'effectuer quelques opérations d'ajouts et de suppressions sur les chemins qui ne sont pas disponibles dans le mode Tracer. Dans le mode Edition, vous ne pouvez travailler que sur le chemin existant. En dehors, le pointeur est un petit cercle barré et vous ne pouvez rien faire.
  - *Connecter deux nœuds par un segment* : vous devez commencer par activer un nœud à l'extrémité d'un chemin, en cliquant dessus. Ensuite pointez vers le nœud qui est à l'autre extrémité du chemin. Le curseur prend la forme du symbole de l'union. Cliquez sur le nœud pour relier les deux nœuds.
  - *Supprimer un segment d'un chemin* : avec la combinaison de touches **Ctrl+Maj** enfoncées pointez sur un segment. Le curseur prend la forme d'un [-]. Si vous cliquez le segment est supprimé.

Outils Gimp (Outil chemins)

- **Mode Édition (suite)**

  - *Ajouter un nœud dans un chemin* : pointez simplement sur un segment, le curseur prend la forme d'un +. Cliquez à l'endroit où vous souhaitez insérer un nouveau nœud.

  - *Supprimer un nœud* : avec la combinaison de touches **Ctrl+Maj** pointez sur un nœud. Le curseur prend la forme d'un -. Si vous cliquez le nœud est supprimé.

  - *Ajouter une tangente à un nœud* : commencez par activer un nœud qui a au moins un coté anguleux, en cliquant dessus. Maintenez la pression et glissez avec la souris pour placer la nouvelle tangente. Avec la touche **Maj** vous pouvez imposer la symétrie des tangentes.

  - *Supprimer une tangente d'un nœud* : commencez par activer un nœud, en cliquant dessus, pour faire apparaître les tangentes et leurs poignées. Avec la combinaison de touches **Ctrl+Maj** cliquez sur une poignée pour la supprimer. Attention, au lieu du pointeur [-] attendu, la main persiste.

Outils Gimp (Outil chemins)

- **Mode Déplacer**
  - Avec le dernier mode Déplacer le chemin entier se laisse déplacer. Pour déplacer un chemin vous devez le sélectionner d'un clic de souris, maintenir la pression et glisser la souris.
  - Si vous avez plusieurs composants pour un chemin vous pouvez les sélectionner individuellement ou bien en cliquant en dehors du chemin vous pouvez aussi déplacer l'ensemble des composants du chemin. Avec la touche **Maj** vous pouvez imposer le déplacement de l'ensemble des composants du chemin.

- **Polygonal**
  - Avec cette option cochée les segments dessinés sont forcément rectilignes. Les nouveaux nœuds ne comportent donc pas de tangentes et vous ne pouvez pas non plus créer de nouvelles tangentes.

- **Créer une sélection depuis le chemin**
  - Ce bouton permet la création d'une sélection calquée sur le chemin dans son état actuel. Cette sélection est marquée par les pointillés mobiles habituels. Remarquez que le chemin n'a pas disparu : l'outil reste l'outil chemin et vous pouvez continuer à modifier ce chemin sans que cela n'agisse sur la sélection devenue indépendante. Si vous changez d'outil, le chemin devient invisible, mais il persiste dans le Dialogue des Chemins, et vous pouvez le réactiver.
  - Si le chemin n'est pas fermé, GIMP en reliera les deux extrémités par une ligne droite.
  - Comme l'indique la bulle d'aide qui apparaît quand le pointeur de la souris survole le bouton, le fait d'accompagner le clic par une pression sur les touches Maj (Shift) ajoutera la nouvelle sélection à une sélection existante. La pression sur la touche Ctrl soustraira la sélection de la sélection existante. La combinaison de touches Maj+Ctrl effectuera une intersection des deux sélections.

Outils Gimp (Masque Rapide)

- Normalement, quand vous créez une sélection, vous la voyez entourée de pointillés mobiles. En fait, ces pointillés ne représentent pas exactement le contour de la sélection. Dans GIMP, une sélection est en réalité un canal en niveaux de gris de la taille de l'image. Chaque pixel y est représenté par une valeur entre 0 (non sélectionné) et 255 (complètement sélectionné). Les pointillés mobiles sont tracés à mi-chemin entre les pixels non sélectionnés et les pixels sélectionnés.
- Le Masque rapide est une façon pour GIMP de vous montrer la véritable structure de la sélection. Il vous donne aussi la possibilité d'agir sur la sélection. Pour activer le Masque rapide, cliquez sur le bouton en bas à gauche de la fenêtre d'image, entouré de rouge. Ce bouton est une bascule et en cliquant dessus, vous revenez aux pointillés mobiles de la sélection. Vous pouvez aussi l'activer en sélectionnant dans le menu d'image Sélection → (Dés)activer le masque rapide, ou en utilisant le raccourci-clavier **Maj+Q**.
- L'activation du Masque rapide le fait apparaître comme un voile transparent, de couleur rouge par défaut, où le degré de transparence représente le degré de sélection des pixels. Moins un pixel est sélectionné, et plus il est obscurci par le masque. Plus il est sélectionné et plus le masque est transparent.
- Quand le Masque rapide est activé, la plupart des opérations agissent sur le canal de sélection au lieu d'agir sur l'image elle-même. Vous pouvez utiliser les outils de peinture. Si vous peignez avec du blanc, les pixels peints seront sélectionnés ; avec du noir, ils seront dé-sélectionnés. Vous pouvez aussi utiliser l'outil de remplissage (le Pot de Peinture) et l'outil de dégradé. « Peindre la sélection » est la façon la plus simple et la plus efficace pour manipuler délicatement une sélection.

Outils Gimp (extraction de premier plan)

- Voir le TP (2I) pour mode d'emploi détaillé

  - L'extraction de premier plan est un outil combiné qui demande d'entourer grossièrement le sujet à isoler et de sélectionner les teintes qui le composent

  - Ainsi sélectionné de l'extérieur et de l'intérieur, l'outil peut affiner la sélection par des « clics » sur les teintes qui auraient échappé et à l'aide du masque rapide et/ ou de l'outil chemins et sa possibilité de tracer le contour.

Outils Gimp (Outil pipette)

- L'outil pipette permet de prélever une couleur pour la mettre en « premier plan » par défaut.
- **Échantillonner sur tous les calques**
  - Quand la case « Échantillonner sur tous les calques » est cochée, la couleur prélevée est un mélange de toutes les couleurs du pixel correspondant dans les différents calques visibles.
- **Moyenne du voisinage**
  - Cette option vous permet d'obtenir la moyenne des couleurs des pixels d'une surface du calque actif ou de l'image. Le curseur Rayon ajuste la taille de l'aire carrée utilisée pour déterminer la couleur moyenne de l'échantillon. Si vous maintenez le clic sur le calque, le pointeur de la souris indique visuellement la taille du carré ou le rayon.
- **Mode de prélèvement**
  - *Pointer seulement*
    - La couleur du pixel sélectionné ne fera qu'apparaître dans une fenêtre d'information, sans être utilisée par ailleurs.
  - *Fixer la couleur de premier-plan*
    - La couleur de premier-plan dans l'aire des couleurs de la Boîte à outils, prendra la couleur du pixel cliqué.
  - *Fixer la couleur d'arrière-plan*
    - La couleur d'arrière-plan dans la zone des couleurs de la Boîte à outils prendra la couleur du pixel cliqué.
  - *Ajouter à la Palette*
    - Quand cette option est cochée, la couleur prélevée par la pipette sera envoyée dans la palette de couleur en cours.
- **Utiliser la fenêtre d'informations**
  - Quand cette option est cochée, la fenêtre d'information s'ouvre automatiquement. La touche **Maj (Shift)** permet de basculer cette possibilité temporairement.

Outils Gimp (Outil loupe)

- **Ctrl**
  - La touche **Ctrl** change le sens du zoom lors du clic.
- **Ctrl+Molette de la souris**
  - Faites tourner la roulette de la souris, sans cliquer, tout en appuyant sur **Ctrl**, pour faire varier le zoom.
- Options
  - **Auto-redimensionner la fenêtre**

  Cette option permettra au canevas d'adapter sa taille à celle de l'image modifiée par le zoom, si le niveau de zoom l'impose.
  - **Basculer l'outil**

  Vous pouvez choisir entre le zoom avant, qui agrandit, et le zoom arrière qui rétrécit.

Outils Gimp (Outil de mesure)

L'outil de mesure donne dans la barre de tâches:

- la distance en pixels
- l'angle en degrés

Le menu d'options de l'outil propose de fournir ces informations dans une fenêtre

Outils Gimp (Outil déplacement)

- L'outil Déplacement sert à déplacer un calque, une sélection, un chemin ou un guide. Il agit aussi sur un Texte

- **Déplacer une sélection**
  - L'outil Déplacement ne permet de déplacer que le contour de la sélection. Si le mode de déplacement est sur« Calque », vous devez appuyer sur **Ctrl+Alt**.
  - Si le mode de déplacement est sur Sélection, il suffit de cliquer-glisser sur n'importe quel point du canevas pour déplacer le contour de la sélection. Vous pouvez aussi utiliser les touches fléchées pour déplacer plus précisément et, en association avec la touche **Shift**, le déplacement se fera par pas de 25 pixels.
  - Quand le pointeur de la souris a la forme de la croix de déplacement, vous pouvez utiliser les touches fléchées du clavier pour déplacer le rectangle de découpage. En appuyant en même temps sur la touche **Maj (Shift)**, le déplacement se fait par pas de 25 pixels.
- **Déplacer un calque**
  - Le Mode de déplacement doit être sur « Calque ». Vous avez alors le choix entre Déplacer le calque actif et, si vous avez un ou plusieurs calques, Pointer un calque (ou un guide) particulier.
- **Déplacer un groupe de calque**
  - Si des calques sont liés (avec la petite icône chaîne), ils se déplaceront en bloc, sans tenir compte du calque qui est actif.

Outils Gimp (Outil déplacement)

- **Déplacer un guide**
  - Quand vous tirez un guide d'une règle, l'outil de Déplacement est automatiquement activé. Ce n'est plus le cas après avoir utilisé un autre outil et vous devez l'activer vous-même. Quand le pointeur de la souris passe sur un guide, ce guide devient rouge et vous pouvez le déplacer par un cliquer-glisser.
- **Déplacer un chemin**
  - La boîte de dialogue de l'outil Chemin possède sa propre fonction Déplacement, mais vous pouvez aussi utiliser l'outil Déplacement. Notez que le chemin devient invisible quand vous activez l'outil; rendez-le visible dans la Boîte de dialogue des chemins. Le mode de déplacement doit alors être fixé sur« Chemin ». Vous pouvez choisir le chemin à déplacer ou déplacer le chemin actif.
- **Déplacer un texte**
  - Chaque texte possède son propre calque et peut être déplacé.

Outils Gimp (Outil d'alignement)

- L'outil Alignement sert à aligner les calques d'une image sur divers objets de l'image. Quand cet outil est sélectionné, le pointeur de la souris prend la forme d'une main.
- En cliquant sur un élément d'un calque dans l'image, vous choisissez le calque qui sera déplacé (avec **Maj (Shift)** + Clic, vous pouvez choisir plusieurs calques): ce calque focalisé a des petits carrés dans les coins. Divers boutons de la boîte de dialogue vous permettent de choisir le déplacement voulu.
- Vous pouvez sélectionner sur quel objet de l'image (autre calque, sélection, chemin...) le calque choisi sera aligné.

Outils Gimp (Outil découper)

- L'outil découper permet de recadrer une image: il agit comme sélection rectangulaire + inversion + couper
- Il agit sur tous les calques de l'image, visibles et invisibles.
- Pour déplacer la zone découpée, cliquez simplement à l'intérieur de la zone et faites-la glisser. Le redimensionnement est possible dans un ou deux axes en faisant glisser les poignées des bords et des coins.
- Quand le pointeur de la souris a la forme de la croix de déplacement, vous pouvez utiliser les touches fléchées du clavier pour déplacer le rectangle de découpage. En appuyant en même temps sur la touche **Maj (Shift)**, le déplacement se fait par pas de 25 pixels.
- Vous pouvez utiliser des guides pour positionner l'aire de découpage. Assurez-vous que l'option Affichage →Aligner sur les Guides est cochée.

Outils Gimp (Outil découper)

- Options:
- **Étendre depuis le centre**
  - Quand cette option est cochée, le rectangle de découpage s'étendra à partir du premier pixel cliqué pris pour centre. Vous pouvez basculer cette option en cours de tracé en appuyant sur **Ctrl**.
- **Fixé (tailles contraintes)**
  - Vous pouvez aussi accéder à cette option en appuyant sur **Ctrl** lors du tracé du rectangle de découpage. Cette option vous offre plusieurs possibilités pour que certaines dimensions, ou leur rapport, restent fixes lors du tracé du rectangle de découpage :
  - Proportions : c'est la possibilité par défaut. La largeur et la hauteur conservent le rapport qu'elles ont dans l'image initiale, lors du tracé du rectangle de découpage.
  - Largeur / Hauteur : seule la largeur ou la hauteur restera fixe. La valeur de cette dimension peut être fixée dans la boîte de texte située en-dessous. Elle est de 100 pixels par défaut.
  - Taille : Hauteur et largeur seront fixes. Leur valeurs peuvent être définies dans la boîte de texte en-dessous, sous la forme « 150x50 » par exemple. Le rectangle de découpage adoptera ces valeurs dès que vous cliquerez sur l'image. Sur la droite, deux boutons vous permettent de choisir un format ***Paysage*** (en largeur) ou ***Portrait*** (en hauteur) pour le rectangle de découpage.

Outils Gimp (Outil découper)

- Options (suite)

- **Position**
  - Ces deux boîtes de texte affichent en temps réel la position (horizontale à gauche et verticale à droite) du coin en haut à gauche du rectangle de découpage et vous pouvez aussi la modifier manuellement. Elle est exprimée en pixels, mais vous pouvez changer d'unité grâce à la liste déroulante du bouton ***px***. L'origine des coordonnées est le coin en haut à gauche du canevas (et non pas de l'image).
- **Taille**
  - Ces deux boîtes de texte affichent en temps réel la taille (horizontale à gauche et verticale à droite) du rectangle de découpage et vous pouvez aussi la modifier manuellement. Elle est exprimée en pixels, mais vous pouvez changer d'unité grâce à la liste déroulante du bouton ***px***.
- **Mise en évidence**
  - Cette option bascule l'affichage de l'assombrissement périphérique destiné à mettre en évidence le rectangle de découpage.
- **Guides de sélection**
  - Voir « Sélection Rectangulaire »
- **Réduction automatique**
  - Une fois tracé le rectangle de découpage, le clic sur ce bouton adapte ce rectangle pour qu'il épouse au plus près l'objet à limite franche contenu dans le calque actif... s'il en trouve un. Ça ne marche bien qu'avec les objets isolés tranchant nettement sur le fond.